

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Tempat penelitian yang dilakukan penulis adalah kawasan Pulau Kemarau di delta kecil di tengah sungai Musi sekitar 6 km dari jembatan Ampera.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan penulis pada pulau kemarau yaitu selama 1 bulan untuk mencari data – data yang ada melalui observasi dan wawancara, selain itu penulis juga mencari dari studi kepustakaan.

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

3.2.1.1 Observasi

Menurut Alhamda (2016: 61) mengemukakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data untuk suatu tulisan ilmiah dan pengamatan langsung kepada suatu objek yang diteliti dalam waktu tertentu. Pengumpulan data melalui observasi adalah pengumpulan data atau pencatatan berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek yang dilihat, dirasakan, dan didengar oleh karena itu penulis melakukan

beberapa pencatatan dan pengamatan secara langsung di kawasan pulau kemaro.

Data yang didapatkan dari objek prasasti yaitu cerita umum tentang terjadinya Legenda Pulau Kemaro.

3.2.1.2 Interview

Menurut Swarjana (2016: 34) mengemukakan bahwa “Wawancara (*Interview*) digunakan sebagai teknik pengumpulan data, dimana seorang *interviewer* mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada *interview* (*face-to-face contact*).

Selama melakukan penelitian di kawasan pulau kemarau kota Palembang, penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan untuk menyusun Laporan tugas akhir. Wawancara sendiri dilakukan kepada narasumber yang merupakan keturunan generasi ke empat belas bernama Mulyadi.

3.2.1.3 Studi Pustaka

Menurut Kausar dkk (2015: 23) studi pustaka adalah hal yang mempelajari dan mencari teori-teori dari buku agar dapat dijadikan sebagai landasan dasar penulisan ini.

Studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan sekelompok orang yang menganalisis suatu objek dan dimasukkan kedalam jurnal, buku yang memiliki hasil atau

nilai pengamatan tersendiri. Disini, penulis memperoleh data dari buku, jurnal dan *website* untuk dapat mendukung laporan dan proyek yang dilakukan.

3.3 Teknik Perancangan

3.3.1 Tahap Pra Produksi

3.3.1.1 Konsep Visual

Tahap Pra produksi merupakan tahap perencanaan, yaitu tahap yang dilakukan penulis dalam merancang proyek Tugas Akhir diantara mencari dan mencetuska konsep atau ide untuk sebuah *film* animasi 2 Dimensi, konsep yang dibuat sesuai ketentuan untuk sebuah *film* animasi 2 Dimensi serta data yang telah di peroleh, mulai dari pembuatan *storyboard*, hingga penggunaan *software*. Setelah menemukan konsep, penulis mulai mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk memulai produksi *film* animasi 2 Dimensi.

3.3.1.1.1 Storytelling

“Storytelling is yet another way for children to use oral language differntly from their everyday usage” artinya bercerita merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara lisan (Strickland dalam Mariana 2015).

Film ini mencertitakan seorang Pangeran dari Negara China bernama Cua Bun An (Tan Bun An)

yang datang melalui jalur perdagangan dan menyunting salah satu putri kerajaan Sriwijaya yang bernama Amawatih (Siti Fatimah).

Siti Fatimah diajak kedaratan thiongkok untuk melihat orang tua Tan Bun An setelah disana beberapa waktu Tan Bun An dengan tuan putri pamit pulang ke Palembang dan di hadiahi 7 (tujuh) buah guci, sesampainya di perairan sungai Musi Tan Bun An melihat isi guci hanya berisikan sayur asin dia tidak mengetahui bahwa di dalamnya berisi serbuk emas. Karena merasa kesal dan marah Tan Bun An tanpa berpikir panjang lagi dan langsung membuang guci – guci tersebut dari perahu ke sungai musu. Hingga pada guci terakhir yang ia tidak sengaja memecahkannya dan baru mengetahui bahwa isi di dalam sayur asin itu adalah serbuk emas. Karena takut tidak menghargai hadiah, Tan Bun An lalu melompat ke sungai musu untuk mengambil kembali guci-guci tersebut. Sebelum ia mengambilnya didasar sungai ia berpesan kepada para prajurit yang mengawalinya dan tuan putri. Bahwa bila ia tidak menampakaan dirinya maka akan muncullah sebuah pulau kecil dari dasar laut. Melihat pangeran melompat ke sungai tuan putri pun

ikut juga bersamaan dengan kedua prajuritnya dan berpesan sama kepada prajurit lainnya.

3.3.1.1.2 *Storyboard*

Menurut Mariana (2017: 19) *Storyboard* yang di buat oleh penulis adalah dengan cara mengsketsa pada kertas dan pena sehingga di dapatkannya gambaran bagaimana nantinya hasil dari proyek ini ketika telah selesai berikut adalah desain *storyboard*.

3.3.1.1.3 Konsep Huruf

Font yang digunakan dalam animasi Laporan Tugas Akhir ini adalah *font Bell MT* dengan karakter huruf yang kuat. Keluarga font sans serif ini merupakan jenis huruf yang modern agar dapat memeberikan kesan *Modern, Efisien, dan Kontemporer*.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Gambar 3.1 Contoh *Font Bell MT*

3.3.1.1.4 Konsep W:

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut unsur penting dalam obyek desain, dengan warna orang bisa menampilkan identitas menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk – bentuk visual secara jelas, warna yang penulis gunakan pada film animasi 2 dimensi legenda pulau kemarau yaitu skema warna monokromatik/ *monochromatic*.

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini penulis memiliki ruang lingkup yaitu Legenda Pulau Kemarau. Media yang digunakan dalam penelitian Legenda ini adalah kamera *Sony Mirrorless*, dalam proses editing penulis menggunakan beberapa *software* yaitu *Adobe Premiere Pro CC*, *Adobe Illustrator cs6*, *Adobe Flash cs6*.

3.5 Alat dan Bahan

3.5.1 Alat

Alat yang digunakan penulis yaitu pensil, pena, penghapus dan beberapa *software*.

PERANGKAT KERAS (HARDWARE)



Processor	: Intel core I5 - 6200u
Display	: 14" FHD 1366 x 768
Memory	: 8GB DDR 3L
Graphics	: NVIDIA GEFORCE 930M
Storage	: 256GB SSD + 1TB 7200rpm HDD

PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE)

	Adobe Illustator pro cc
	Adobe Premier pro cc
	Adobe Flash pro cc

3.5.2 Bahan

Bahan yang digunakan penulis untuk membuat laporan yaitu kertas dan untuk *storyboard*.

3.6 Tahap Pengerjaan

Tahapan pengerjaan pada penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

3.6.1 Pra Produksi

Langkah dari proses pra produksi dalam penelitian ini yaitu mencari lokasi riset, informasi riset, mencetuskan ide, membuat *storyboard* dengan menggunakan kertas, pensil dan jadwal pengambilan foto.

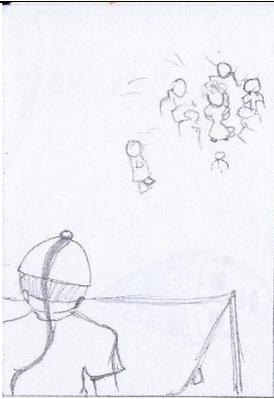
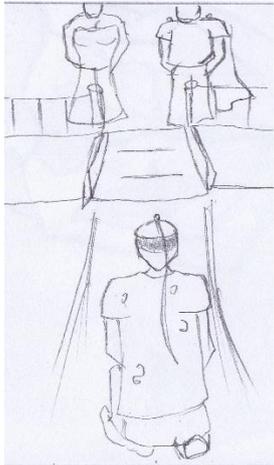
3.6.1.1 *Storyboard*

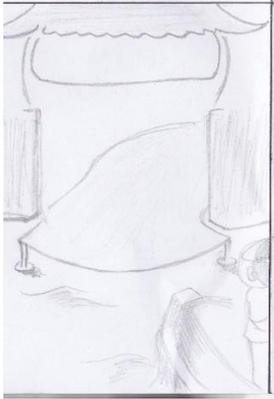
Berikut adalah *Storyboard* yang dibuat akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

TABEL 3.1 GAMBAR *Storyboard*

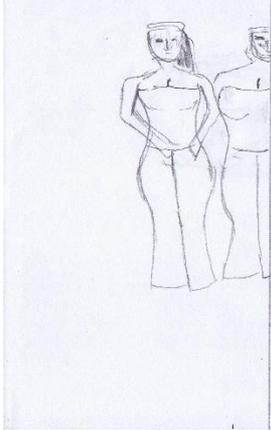
NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.	<p style="text-align: center;">LEGENDA</p> <p style="text-align: center;">“ PULAU KEMARAU ”</p>	Animasi pembuka yaitu ditampilkannya tulisan FILM ANIMASI 2 DIMENSI LEGENDA “PULAU KEMARAU” . <i>Font Bell MT</i> berukuran 80px dengan <i>background</i> bergambar pulau kemarau 2 dimensi.
2.		<i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu memperkenalkan peran utama laki – laki dalam film animasi ditambah tulisan Tan Bun An sebagai nama peran utama dalam film dengan <i>Font Bell MT</i> berukuran 80px.
3.		<i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu memperkenalkan peran utama perempuan dalam film animasi ditambah tulisan Siti Fatimah sebagai nama peran utama dalam film dengan <i>Font Bell MT</i> berukuran 80px.

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
		
4.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya memasuki alur cerita film yaitu Tan Bun An datang ke daratan kerajaan Sriwijaya dan meminta izin kepada raja Sriwijaya untuk melakukan perdagangan di daerah kerajaan Sriwijaya dengan di beri pengisian suara.</p>
5.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu raja kerajaan Sriwijaya memberi izin kepada Tan Bun An untuk melakukan perdagangan di daerah kerajaan Sriwijaya dengan di beri pengisian suara.</p>
6.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An terpesona melihat kecantikan dan kebaikan Putri Siti</p>

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
		<p>Fatimah sekaligus juga Tan Bun An langsung jatuh hati kepadanya dan di beri pengisian suara.</p>
7.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An memberanikan diri untuk menemui raja Sriwijaya untuk meminang tuan putri Siti Fatimah sekaligus meminta retu kepada raja Sriwijaya dan diisi pengisian suara.</p>
8.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An meminang Siti Fatimah.</p>
9.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun dan Siti Fatimah memakai pakaian adat Palembang sebagai</p>

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
		<p>pakaian pernikahan mereka.</p>
10.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An membawa Siti Fatimah ke daratan china memakai perahu untuk menemui ayah dan ibu Tan Bun An.</p>
11.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An kembali ke kota Palembang dengan memakai perahu setelah mendapat hadiah dari ayah dan ibunya.</p>

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
12.		<p><i>Scene animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An berada di kapal bersama Siti Fatimah untuk pulang ke kota Palembang tetapi sesampai di sungai Musi Tan Bun An melihat 7 guci berisikan sayur asin dan di isi dengan pengisian suara.</i></p>
13.		<p><i>Scene animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An karena kesal melihat hanya sayur asin didalam guci pemberian orang tuanya maka Tan Bun An membuang semua guci – guci tersebut ke sungai Musi.</i></p>
14.		<p><i>Scene animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An tidak sengaja memecahkan guci terakhir dan Tan Bun An terkrjut bahwa isi didalam guci tersebut berupa serbuk emas pemberian dari orantuanya.</i></p>

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
15.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Tan Bun An melompat ke sungai Musi untuk mengambil guci – guci yang ia lemparkan ke sungai Musi.</p>
16.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu dayang – dayang mendengarkan pesan dari Siti Fatimah yang berisi bila dia akan menyusul pangeran dan apabila saya tidak naik ke daratan terbukti lah akan ada pulau yang muncul dari tempat kami terjun.</p>
17.		<p><i>Scene</i> animasi selanjutnya yaitu Siti Fatimah dan kedua dayang-dayangnya ikut melompat ke sungai Musi.</p>
18.		<p><i>Scene</i> animasi yang terakhir yaitu muncul 4 pulau di tengah – tengah sungai dan diisi pengisian suara.</p>

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
		
19.	<p style="text-align: center;">TERIMA KASIH</p>	<p><i>Scene</i> penutup yaitu penulisan ucapan terima kasih. <i>Font Bell MT</i> berukuran 80px dengan <i>background</i> gambar pulau kemarau 2 dimensi.</p>

3.6.2 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap untuk menjadikan gambaran *Storyboard* menjadi film animasi 2D. Proses membuat animasi 2D dimulai dari membuat karakter, membuat bangunan – bangunan yang di butuhkan, dan juga membuat *background* untuk film animasi nantinya. Tahapan ini baru bisa dihasilkan setelah adanya *storyboard*. Setelah animasi 2D dihasilkan, tahapan selanjutnya merupakan tahap *texturing*, dengan menggunakan warna-warna yang sesuai. Tahapan setelah *texturing* adalah tahap *rigging*, yaitu proses menggerakkan gambar animasi yang telah dihasilkan. Setelah proses *rigging* selesai maka

tahap selanjutnya adalah *rendering*. Proses *rendering* ini merupakan tahapan akhir terbentuknya film 2D, namun masih dibutuhkan proses *editing* untuk membuat film tersebut siap di tampilkan secara utuh. Proses produksi menggunakan *Software Adobe illustrator, Adobe Flash CS6, dan Adobe Premier Pro CC*.

3.6.2.1 Tahap pertama

Pada tahapan pertama ini sketsa merupakan salah satu poin penting dalam membuat animasi. *Adobe Illustrator CS6* merupakan *Software* pertama yang digunakan untuk membuat gambaran animasi (*Sketch*) menjadi animasi dua dimensi dikomputer. Penulis menggunakan *software* ini agar dapat melakukan pembuatan bangunan, tempat, dan karakter, serta melakukan proses animasi sebelum memasuki tahap penggabungan menjadi potongan *scene-scene* dan *rigging* pada *software Adobe Flash CS6*. Di tahap ini ide dan imajinasi sangat diperlukan untuk mendapatkan gambaran inti dari film animasi yang akan dibuat. Pewarnaan atau yang sering disebut *texturing* merupakan suatu proses untuk mempertegas sketsa. *Texturing* adalah proses pemberian karakteristik suatu sketsa termasuk warna, *highlight*, sebaran cahaya dan lainnya. Pada umumnya proses *texturing* adalah proses pemberian warna pada suatu

objek. Melalui *texturing* gambar kasar akan terlihat lebih hidup. Warna-warna utama yang di pakai pada sketsa ini adalah warna merah, biru, hijau, dan cokelat.

3.6.2.2 Tahap Kedua

Adobe Flash CS6 merupakan *software* yang digunakan untuk proses pembuatan animasi 2 dimensi yang telah dibuat pada *Adobe Illustrator CS6* menjadi bergerak, serta melakukan penggabungan ke *Timeline* dan properti yang telah disiapkan. Sebelum memasuki tahap akhir pada *software Adobe premier pro CC*. Pada proses ini gambar-gambar harus disusun terlebih dahulu secara berurutan, kemudian gambar animasi biasanya dilakukan perubahan resolusi menjadi 720x480 pixels yang dimana merupakan ukuran tampilan layar pada umumnya. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menggerakkan gambar sketsa seperti:

a. *Motion tween*

Teknik ini merupakan salah satu teknik yang sering digunakan dalam membuat animasi 2D yang sederhana. Didalam teknik ini dibutuhkan kalkulasi waktu yang tepat, pada saat mengatur *frame per second* suatu gerakan harus disesuaikan dengan perpindahan *frame*, agar dapat menghasilkan gerakan gambar yang sempurna. Penulis menerapkan teknik ini pada animasi yang dibuat, namun

bukan teknik utama. pada teknik ini animasi yang dibuat tidak terjadi perubahan bentuk objek tetapi gerakan yang dihasilkan berupa perubahan ukuran, posisi, dan tampilan.

b. *Shape tween*

Teknik *shape tween* ini merupakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lain. Pada proses animasi yang dibuat penulis teknik ini merupakan teknik utama pada film animasinya yaitu *hannya kapal, pulau dan laut* yang nantinya akan bergerak sesuai *rencangan* pada film animasi *Legenda Pulau Kemaro* dengan 100 *frame*. Untuk ukuran file yang dihasilkan *shape tween* lebih besar dibandingkan *motion tween*.

c. *Frame per second (Fps)*

Teknik ini menggunakan jumlah gambar yang ditampilkan per detik. Pada teknik ini hal yang perlu diutamakan adalah banyaknya *frame per second* untuk menghasilkan pergerakan gambar secara halus dan detail. Makin banyak jumlah *frame* dalam setiap detik maka makin halus pergerakan gambar yang dihasilkan. Umumnya 12 sampai 24 *frame* menghasilkan durasi animasi selama 1 detik, maka untuk membuat animasi berdurasi 3 menit dibutuhkan kurang lebih 4.320 *frame* untuk menghasilkan hasil yang maksimal.

d. *Frame by frame*

Teknik ini adalah membuat sebuah pergerakan dari sebuah gambar atau objek yang diam *frame* demi *frame*. Teknik ini mungkin akan diterapkan oleh penulis dalam menggerakkan gambar, dan objek lainnya.

3.6.2.3 *Rendering*

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi computer, dimana *scene-scene* animasi ini nantinya akan menjadi bahan utama untuk digabungkan menjadi sebuah film animasi melalui *software* Adobe Premier Pro CC. Dalam *rendering*, semua data yang sudah dimasukkan dalam proses sketsa, *texturing*, *rigging* diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output* akhir.

3.6.2.4 *Editing Video*

Tahapan *editing* adalah tahapan akhir di dalam membuat film animasi 2D. Tahapan ini pun memiliki beberapa proses sebelum dapat di publikasikan secara umum. Proses *editing* merupakan suatu proses dimana hasil animasi akan disempurnakan melalui efek-efek suara, musik, penganturan *scene*, dan tulisan.

Pengaturan *scene* dilakukan agar alur cerita suatu film animasi terlihat lebih nyata. Proses ini biasanya terdapat *scene-scene* yang dibuang karena dianggap tidak perlu, namun sebaliknya ada *scene-scene* tertentu akan diulang untuk mempertegas suatu cerita di dalam film animasi. Didalam *editing* juga diperlukan *timing* yang tepat untuk melakukan perpindahan *scene* satu ke *scene* lainnya. Pemilihan *timing* ini juga sangat diperlukan untuk meng-*input* musik agar film animasi mampu menentukan perasaan, keadaan, dan suasana bagi orang yang menonton.

Tahapan *editing* film animasi dibutuhkan juga pengisian suara untuk mempertegas alur cerita *film* tersebut. Di proses *editing* juga diperlukan *font* atau tulisan yang biasanya merupakan judul *film*. Pemilihan *font* juga harus disesuaikan dengan karakteristik suatu *film*.